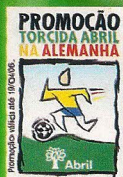
Abril
GBA • Pegue sua raquete e entre na quadra com Mario
R$ 8,95
Ano 6
Nº 313
9/3/2006
RECREIO
ESTRELA-DO-MAR
Saiba tudo sobre a família de Patrick
ISSN 1517-7467
www.RECREIOONLINE.com.br
YU-GI-OH! ESTÁ DE VOLTA
Os duelos de cartas ficam ainda mais eletrizantes na nova série da TV. Conheça os personagens e monstros da geração GX
PROMOÇÃO
TORCIDA ABRIL NA ALEMANHA
GRÁTIS
FUT LOUCOS
1 jogador
1 lançador
1 bola
DELÍCIAS GIGANTES
Recordes para quem é bom de garfo
VOCÊ GANHARIA UMA CARTA DE YUGI?
Teste os seus conhecimentos sobre a saga e descubra

campanha
**Liga dos super-heróis Mr. Pritt**

**Gabriel Fornari Ridolfi**
10 anos – Bragança Paulista – SP – 3º sorteado

**Você pode ser o próximo a virar super-herói de história em quadrinhos e ainda ganhar 1 ano de escola paga*, 1 computador com 1 impressora e 1 ano de revista Recreio. Serão mais 7 sorteados. Participe.**

Participar é muito fácil. Compre um produto Pritt, preencha o cupom, que você encontra nos pontos-de-venda, com todos os dados e envie-o em uma carta até 21/4/06 para Campanha Liga dos Super-Heróis Mr. Pritt, CEP 05979-960, São Paulo – SP. A cada carta, participação pelo telefone ou pelo site, você ganha um Título de Capitalização para concorrer pela Loteria Federal nas datas: 28/1 - 3 sorteados, 25/2 - 3 sorteados, 25/3 - 3 sorteados e 29/4/06 - 1 sorteado. Serão 10 premiados. Campanha válida de 2/1/06 a 29/4/06, com inscrições até 21/4/06 por carta ou até 28/4/06 pelo tel. 0800 701 3187 ou pelo site www.pritt.com.br. Sorteios lastreados por Títulos de Capitalização da APLUB Capitalização S.A., Processo SUSEP nº10.004564/99-51. Consulte o regulamento completo no site www.pritt.com.br. *O prêmio será pago em dinheiro.

CAPA: DIVULGAÇÃO

# CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

**Revista RECREIO**
**Seção Curiosidades**
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

## COMO AS ESTRELAS MORREM?

**Henrique Pelloso**
*Por e-mail*

Todas as estrelas nascem do mesmo jeito: a partir de nuvens de gás que se tornam compactas. Mas elas não morrem sempre da mesma forma. As estrelas que são dez ou mais vezes maiores que o Sol morrem em explosões chamadas supernovas. As que têm o tamanho do Sol ou são um pouco maiores soltam suas últimas camadas de gás sob a forma de uma nebulosa. Já as estrelas menores têm vida longa e só morrem depois de trilhões de anos, e ainda não foi possível observar o fim de nenhuma delas.

## COMO O VIDRO DO TELESCÓPIO FAZ AS COISAS PARECEREM MAIS PRÓXIMAS?

**Arthur Merlino de Madureira**
*Atibaia – SP*

O telescópio tem lentes especiais e funciona mais ou menos como uma lupa. Isso acontece por causa do modo como o vidro reflete os raios de luz. Quando são captados pelos nossos olhos, esses raios parecem vir de uma distância menor e, assim, fazem o objeto parecer maior. Isso também funciona com alguns tipos de espelho. Quanto mais luz um telescópio consegue captar, maior a sua capacidade de enxergar objetos distantes com nitidez. É por isso que se constroem telescópios astronômicos cada vez maiores.

### VOCÊ SABIA QUE...

- Cientistas de Taiwan criaram três porcos que brilham no escuro? Eles são verdes e nasceram da mistura de genes de porcos com os de águas-vivas. Esse experimento genético ajuda no estudo de combate a doenças humanas.

CONSULTORIA: FRANCISCO JOSÉ JABLONSKI (da Divisão de Astrofísica da Coordenação Geral de Ciências Espaciais e Atmosféricas do INPE – Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais), CARLOS CAMPANER (entomologista do Museu de Zoologia da USP), GUSTAVO PORTO DE MELLO (astrônomo do Observatório do Valongo – UFRJ) e FÁBIO LIMA LINO (hematologista do Hospital Estadual Mario Covas de Santo André).

## COMO SE FAZ PARA SABER SE UMA BORBOLETA É MACHO OU FÊMEA?

**Natália Savassi Tamaio, 9 anos**
Suzano – SP

**Os machos costumam ser um pouco menores e mais finos, mas é preciso ver um macho e uma fêmea lado a lado para comparar. A cor também pode variar, só que é necessário conhecer bem a espécie para saber qual é o macho e qual é a fêmea. Há espécies em que machos e fêmeas não têm diferenças visíveis e só os especialistas conseguem diferenciá-los, observando-os no microscópio.**

Ilustrações STEFAN

## O QUE É CLAUSTROFOBIA?

**Luís Felipe Gimenes Nogueira, 11 anos**
Por e-mail

**É o nome que se dá ao medo de ficar em lugares fechados, como elevadores e aviões. Quem tem essa fobia pode fazer um tratamento e conhecer melhor o ambiente. Se o problema é o elevador, por exemplo, o paciente estuda seu funcionamento e o que fazer em casos de emergência. Aos poucos, percebe que não é necessário ter medo e a maioria das pessoas fica curada.**

## QUE PARTE DO CORPO PRODUZ OS GLÓBULOS BRANCOS?

**Renan Carapiá**
Por e-mail

**Os glóbulos brancos são células produzidas na medula óssea, que é a fábrica de sangue no corpo humano. Eles servem para ajudar o organismo a combater infecções. Quando estamos com algum tipo de infecção, a produção de glóbulos brancos aumenta.**

Saiba tudo sobre Yu-Gi-Oh! GX que estréia com novos personagens e disputas ainda mais arrepiantes.

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Design ▸ ROGÉRIO MAROJA

# ESCOLA DE DUELOS

O tempo passou e muita coisa mudou desde que o garoto Yugi e seus amigos encaravam os mágicos Duelos de Monstros. No desenho Yu-Gi-Oh! GX, esse desafio ficou tão importante que virou parte da educação dos jovens. Existe até uma escola para os duelistas, a Duel Academia High. É exatamente lá que a nova aventura da TV começa.

A caminho da escola e prestes a realizar seus exames de admissão, um garoto chamado Jaden Yuki encontra o famoso Yugi, que percebe o talento especial do menino. Por isso, entrega a ele uma carta especial, a Winged Kuriboh. Ela se torna a sua preferida e, além de dar sorte, mostra que tem ligação com os monstros.

Por causa do encontro, Yuki se atrasa para o exame e tem de fazer uma prova das mais difíceis: duelar contra Dr. Vellian Crowler, o professor mais rígido da escola. Ele ensina lições básicas de duelo e não tolera alunos que não se saem bem nas aulas ou que têm alguma dificuldade em aprender.

Apesar do sufoco, Yuki é aceito na escola e descobre que há uma divisão entre turmas, de acordo com o desempenho nos testes. Ele fará parte do dormitório Slifer Red. Esse é o grupo dos duelistas de nível mais baixo, que precisam de mais treinamento. Mas o menino vai mostrar que notas altas não são tudo no mundo dos duelos.

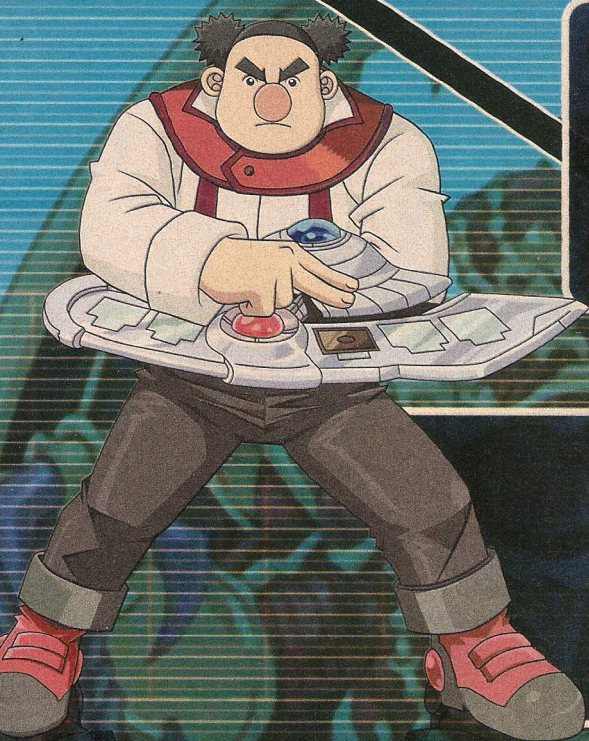
Há também o dormitório Ra Yellow, com os alunos considerados promissores, e o dormitório Obelisk Blue, dos estudantes mais arrogantes, que se acham a elite da Duel Academia.

Os duelos estão mais radicais e Yuki terá de enfrentar rivais poderosos, como Zane Truesdale e Chazz Princeton, os caras mais populares da Obelisk Blue, e Bastion Misawa, da Ra Yellow.

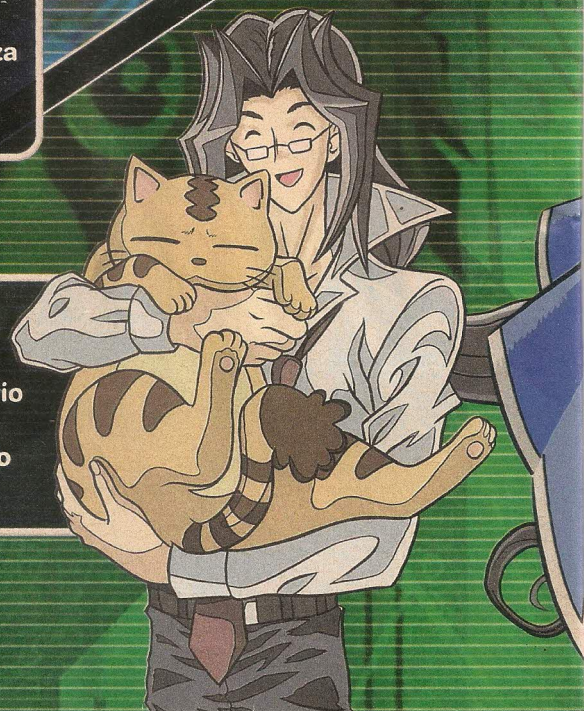
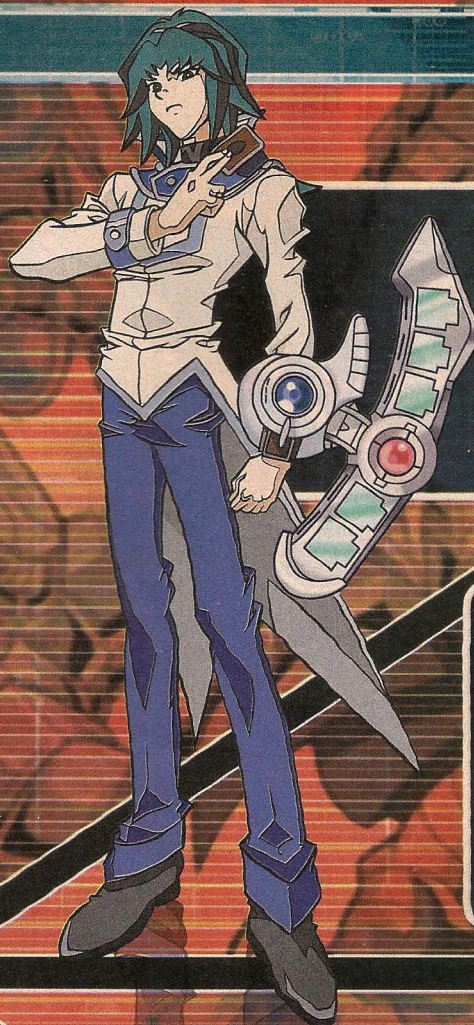
Por sorte, além da carta de Yugi, ele pode contar com amigos bem legais. É o caso de Alexis Rhodes, uma garota talentosa, Syrus Truesdale, o irmão mais novo de Zane, e o tímido Chumley Huffington.

Yuki e seus amigos lidam também com problemas comuns, como provas difíceis, notas baixas e até ameaças de expulsão. A vida não será fácil na escola, mas uma coisa é certa: a história de os alunos dos dormitórios mais poderosos perturbarem a turma do Slifer Red vai mudar com a chegada de Yuki. Afinal, não foi por acaso que Yugi escolheu esse menino para ser seu protegido.

JADEN YUKI
Estudante de Slifer Red, não é exatamente um ótimo aluno, mas se diferencia dos outros porque tem muitas habilidades e um poder especial. Apesar de ser surpresa para muitos, o lendário Yugi notou esse talento desde a primeira vez que o encontrou.
IMAGENS: DIVULGAÇÃO
O desenho Yu-Gi-Oh! GX estréia sábado, dia 11 de março, e vai ao ar às 20h30.

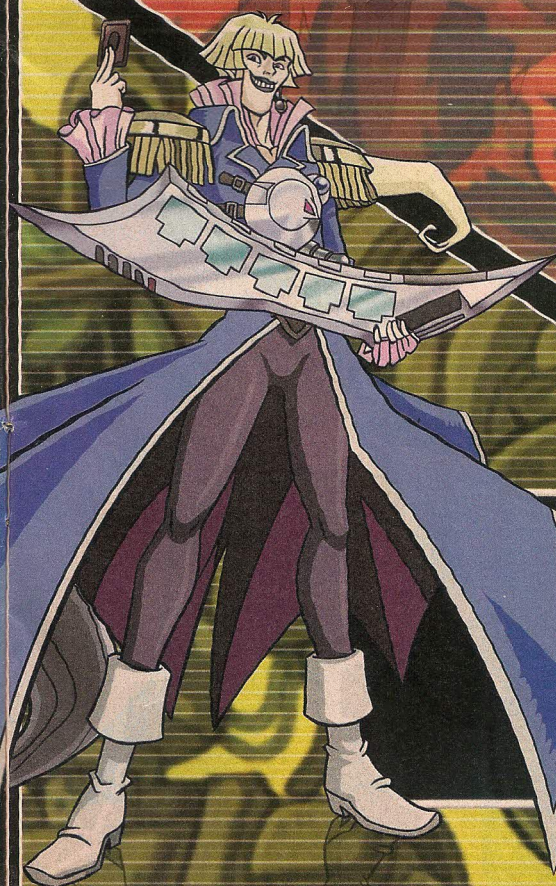
# Os duelistas

**SYRUS TRUESDALE**
Por incrível que pareça, ele consegue tirar notas ainda mais baixas que as de Yuki! Tudo porque é inseguro, não confia muito em si mesmo e fica na sombra do irmão mais velho, Zane.

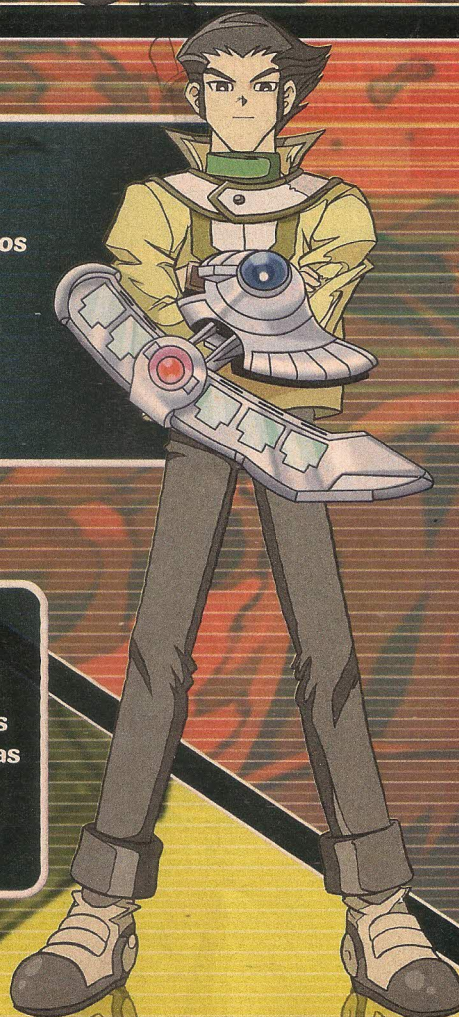
**CHUMLEY HUFFINGTON**
Ele é muito grande, mas é tão preguiçoso e medroso que acaba se dando mal nos duelos. Depois de repetir o primeiro ano, vai contar com a ajuda de Yuki nos próximos desafios.

**ALEXIS RHODES**
Conhecida como a rainha de Obelisk Blue, é bonita e ótima duelista. Apesar de tudo isso, ela não é metida e começa a se interessar por Yuki. Sua maior tristeza é o desaparecimento misterioso de seu irmão.

**PROFESSOR BANNER**
Fera nos duelos, ele é o responsável pelo dormitório Slifer Red. É paciente e está sempre acompanhado de seu gato, Pharaoh.

## ZANE TRUESDALE

Ele é um verdadeiro astro dos desafios e um dos alunos mais populares de Obelisk Blue. Por isso, nem liga para o irmão mais novo. Sua arrogância é tão grande quanto seu talento.

## CHAZZ PRINCETON

É um duelista esperto e determinado do Obelisk Blue. Ele acredita que os duelos deveriam ser reservados apenas para a elite e gostaria que Yuki saísse da escola, pois acha que ele tem apenas sorte.

## BASTION MISAWA

Muito inteligente, Misawa sempre tira notas altas. Ele analisa os pontos fracos dos rivais e se aproveita disso nos duelos. Mesmo sendo tão diferentes, ele e Yuki podem acabar se aproximando com o passar tempo.

## DR. VELLIAN CROWLER

O professor de duelos é o líder da turma de Obelisk Blue. Só se importa com os alunos que tiram notas altas e não vê a hora de Yuki ser expulso, porque acha que ele não se empenha.

# QUER SER

Texto ▸ RONNY MARINOTO
Design ▸ FÁBIO BERTOLOZZI

**Se os exames de admissão para a Escola de Duelistas fossem realizados agora, você conseguiria uma vaga e teria seu talento reconhecido por Yugi? Arrisque-se!**

**1 De acordo com a lenda, em que região do mundo foi criado o jogo Duelo de Monstros?**
- A No Brasil.
- B No Egito.
- C No Japão.

**2 Um bom baralho de jogo é formado por:**
- A Cartas mágicas.
- B Cartas de monstros.
- C Cartas mágicas e de monstros.

**3 O jogador perde o Duelo quando:**
- A Seus pontos acabam.
- B Seu baralho desaparece.
- C Tem de voltar para casa.

**4 Qual a influência do campo de batalha no jogo?**
- A Dá vantagens aos monstros que pertencem àquele ambiente.
- B Deixa o combate mais bonito de se ver.
- C Não faz diferença alguma.

**5 Qual monstro é mais forte?**
- A Guardião Celta.
- B Dragão Alado.
- C Gaia, o Cavaleiro Feroz.

**6 Qual é o formato do Enigma do Milênio utilizado por Yugi?**
- A Uma estrela.
- B Uma caixa.
- C Uma pirâmide.

**7 Que poder o Olho do Milênio atribui ao jogador Pegasus?**
- A Leitura de pensamentos.
- B Previsão do tempo.
- C Hipnose.

**8 Quem é o melhor amigo de Yugi?**
- A Joey.
- B Tristan.
- C Yami.

**9 Qual é a carta rara que o avô do Yugi possui?**
- A Dragão Branco de Olhos Esbugalhados.
- B Dragão Branco de Olhos Azuis.
- C Dragão Branco de Olhos Verdes.

# O PRÓXIMO?

**10** O que acontece no jogo se as cartas do baralho acabarem?

- **A** Elas têm de ser resgatadas e tudo recomeça.
- **B** É preciso embaralhar tudo de novo.
- **C** O duelista perde.

**11** O monstro Exodia é formado por quantas cartas?

- **A** Dez.
- **B** Cinco.
- **C** Duas.

**12** Quem é Maximillian Pegasus?

- **A** O criador do Duelo.
- **B** Um cientista louco.
- **C** O dono das cartas.

**13** Quantas cartas raras iguais à do avô do Yugi existem no mundo?

- **A** Três.
- **B** Quatro.
- **C** Cinco.

**14** O que acontece se o jogador não tem monstros no tabuleiro?

- **A** O duelo não pode se iniciar.
- **B** Atacam-se os pontos de vida.
- **C** Usam-se apenas as cartas mágicas.

**15** De quantas estrelas um duelista precisa para entrar no castelo de Pegasus?

- **A** Dez estrelas.
- **B** Cinqüenta estrelas.
- **C** Cem estrelas.

**16** A entidade Yami Yugi também é conhecida como:

- **A** Faraó.
- **B** Relíquia do Milênio.
- **C** Anúbis.

**17** Qual é a carta preferida de Yugi?

- **A** O Dragão Negro de Olhos Vermelhos.
- **B** O Mago Negro.
- **C** O Rei Caveira.

**18** Como o jovem Yugi descobriu o Duelo de Monstros?

- **A** Lendo um livro.
- **B** Montando um quebra-cabeça.
- **C** Investigando ruínas no Egito.

**19** O Reino dos Duelistas é:

- **A** Uma ilha.
- **B** Um castelo.
- **C** Um barco gigante.

**20** O Enigma do Milênio dá a Yugi:

- **A** Melhores jogadas.
- **B** Dupla personalidade.
- **C** Força extra.

## Respostas certas

1 B; 2 C; 3 A; 4 A; 5 C; 6 C; 7 A; 8 A; 9 B; 10 C; 11 B; 12 A; 13 B; 14 C; 15 A; 16 A; 17 B; 18 B; 19 A e 20 B.

## Resultado

**Até 6 acertos ▸ INICIANTE**
Sua vaga na Escola ainda não está garantida. Você tem muito o que aprender sobre o Duelo de Monstros. Para saber mais, pesquise jogos e desenhos.

**De 7 a 12 acertos ▸ ALUNO NOVO**
Seus conhecimentos são suficientes para entrar para a Escola de Duelistas, mas você vai ter de se esforçar para vencer seus adversários. É fundamental conhecer as cartas para traçar a melhor estratégia.

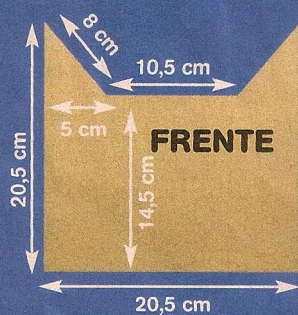
**De 13 a 20 acertos ▸ PRONTO PARA O DUELO**
Você conhece bem o universo Yu-Gi-Oh! e participaria de duelos importantes. Yugi ficaria orgulhoso e você ganharia uma carta especial. Parabéns!

# PORTA

Criação ▸ MARCOS F. LOPES
Esquemas ▸ CARINA M. HATA

**Você vai precisar de:**

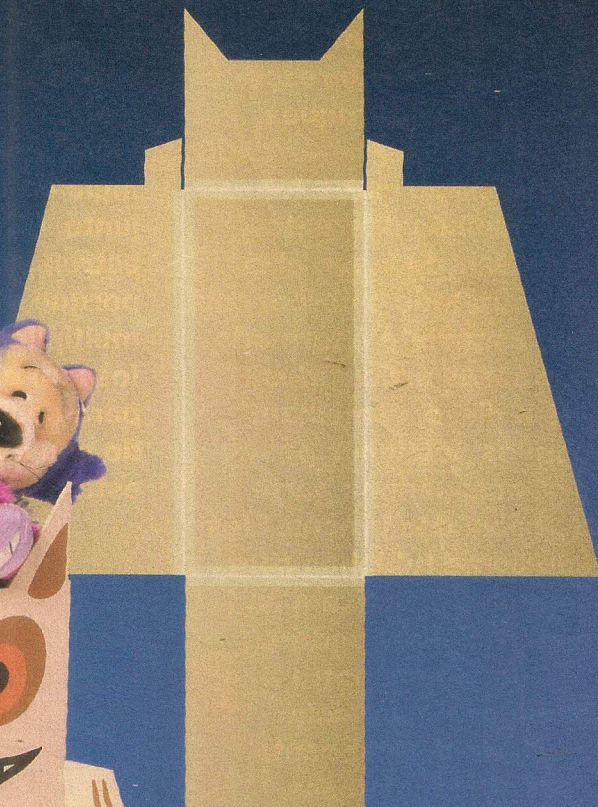
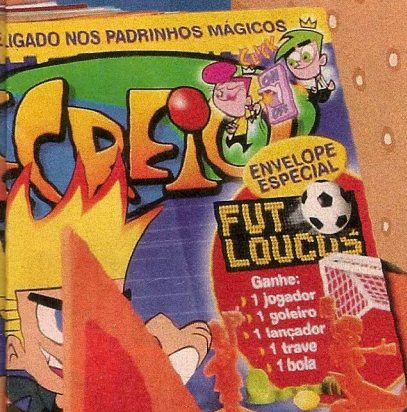
- papelão
- fita crepe
- tintas coloridas

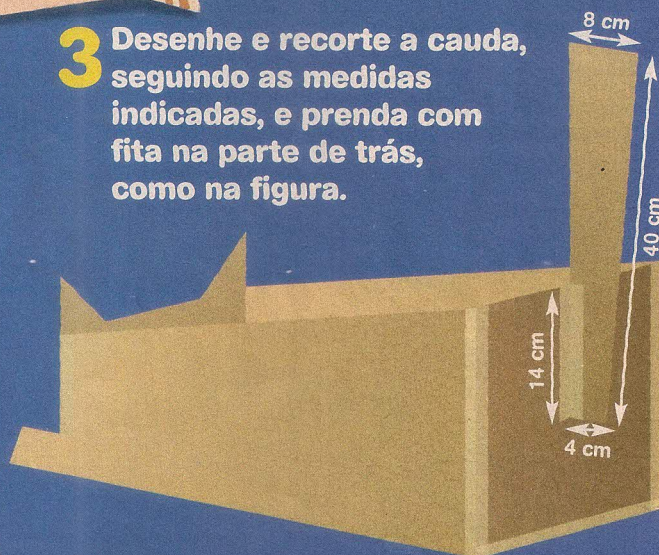
**1** Trace e recorte no papelão as duas laterais, a base, a frente e a parte de trás, seguindo as medidas indicadas nos moldes.

FOTOS: LEO FELTRAN

# -TUDO

**Encha seu quarto de bichos coloridos e organize suas coleções e brinquedos.**

Pinte a caixa de branco e deixe secar. Com um lápis, desenhe os detalhes do bicho que você quer e pinte colorido.

**2** Junte as cinco partes com fita crepe, seguindo o modelo. Dobre para cima e prenda as partes com fita, formando a caixa.

**3** Desenhe e recorte a cauda, seguindo as medidas indicadas, e prenda com fita na parte de trás, como na figura.

8 cm
40 cm
14 cm
4 cm

# ESTRELA

Texto ▸ PAULA SATO

## Conheça os segredos de um dos animais mais incríveis do mar.

Elas são tão perfeitas e coloridas, que parecem enfeites no meio da areia. Mas não se engane: as estrelas-do-mar são caçadoras ferozes e têm muitos truques.

Existem cerca de 1.500 espécies, de cores, formas e tamanhos diferentes. Para sair do lugar, elas dobram todo o corpo, pois seu esqueleto é formado por ossos articulados. Além disso, caminham com os pequenos pés que possuem na parte de baixo dos braços. Eles são como tubinhos com ventosas e se fixam na superfície das pedras.

Quando encontra inimigos no caminho, a estrela-do-mar conta com ótimas defesas. Se for mordida por um peixe, por exemplo, e perder um braço, ela nem se preocupa. É que seu corpo tem uma incrível capacidade de regeneração e outro braço cresce no lugar. E, se uma parte do meio do corpo for cortada junto, forma-se uma outra estrela, inteirinha. Isso porque suas células se multiplicam, como se fossem programadas para completar a parte do seu corpo que está faltando.

### A FICHA DO BICHO

**Tamanho** ▸ de 2 centímetros a até 1 metro de diâmetro.
**Peso** ▸ até 2 quilos.
**Tempo de vida** ▸ até 20 anos.
**Alimentação** ▸ mariscos, camarões, corais e esponjas marinhas.
**Onde vive** ▸ nos mares do mundo todo.

CONSULTORIA: MÁRCIA DENADAI (bióloga do Instituto Costa Brasilis www.costabrasilis.org.br).

A partir de um braço e uma parte central do corpo, nasce uma nova estrela, que cresce lentamente.

GARY BELL/ZEFA/CORBIS/STOCK PHOTOS

Na hora de comer, ela se movimenta e engole a presa inteira.

SCIENCE PHOTO LIBRARY/STOCK PHOTOS

# PODEROSA



## VOCÊ SABIA QUE...

- Estrelas-do-mar comem esponjas? Para sorte de Bob Esponja, Patrick prefere hambúrguer de siri.
- Se ficam de boca para cima, as estrelas mexem os braços até conseguirem se virar?
- Elas respiram por brânquias e retiram o oxigênio da água? Quando ficam na areia, morrem desidratadas.
- Há estrelas-do-mar machos e fêmeas? Os dois liberam células reprodutoras para formar ovos, onde as larvas se desenvolvem. Depois elas vão para o fundo e passam por uma metamorfose, virando estrelas adultas.

IAN CARTWRIGHT; FRANK LANE PICTURE AGENCY/CORBIS/STOCK PHOTOS

JEFFREY L. ROTMAN/CORBIS/STOCK PHOTOS

## Comilonas

**A boca das estrelas-do-mar fica na parte de baixo do corpo. Elas não possuem dentes e engolem, inteiras, presas como camarões, corais e até mariscos, com concha e tudo. Algumas espécies se aproximam desses animais rapidamente, abrem a boca e colocam o estômago para fora do corpo, envolvendo o alimento. Aí o estômago volta para dentro do corpo, já cheio de comida.**

* O Patrick, da turma do Bob Esponja, também é uma estrela-do-mar.

A maioria das estrelas tem cinco braços, mas há espécies com mais de 40 braços.

BRANDON D. COLE/CORBIS/STOCK PHOTOS

Após a metamorfose da larva, surge uma estrela-do-mar minúscula. Aqui você vê uma imagem de microscópio.

DOUGLAS P. WILSON; FRANK LANE PICTURE AGENCY/CORBIS/STOCK PHOTOS

COMO FUNCIONA

# Ele está com você e não abre!

## Entenda por que o zíper é um fecho superseguro.

Você já parou para pensar em como seria difícil fechar calças e arrumar malas sem a ajuda do zíper? Antes da invenção desse fecho, só se usavam botões e cordas, o que não era nada prático.

Os primeiros modelos surgiram no final do século 19 e logo ficaram populares no mundo todo. É que o zíper funciona de um jeito simples, mas muito eficiente. Confira.

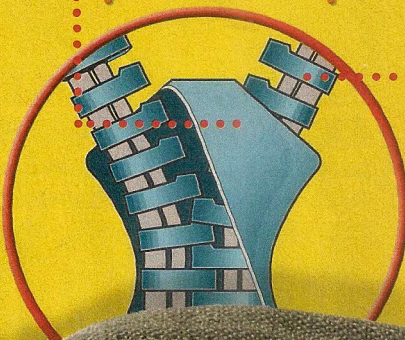
**Terminal superior:** É a ponta de cima do zíper e o limite máximo aonde ele chega.

**Cordão:** É a parte de tecido onde se fixam os dentes.

**Cadarço:** O tecido onde está fixada a estrutura do zíper.

**Terminal inferior:** É onde termina o zíper. Se for aberto no final, o terminal se divide em dois e o zíper se chama destacável.

**Dentes:** São as pequenas peças da parte interna. O formato arredondado nas pontas permite o encaixe. Para o zíper funcionar direito, todas as pontas devem ter o mesmo tamanho e forma, além de estar a uma distância igual umas das outras.

**Cursor:** Funciona como um coletor que reúne os dentes. Conforme sobe e desce, suas beiradas inclinadas empurram um dente contra o outro, abrindo ou fechando o zíper.

### VOCÊ SABIA QUE...

- O nome *zip* (que significa fecho, em inglês) vem do som que ele faz?
- O inventor americano Whitcomb Judson criou em 1893 um tipo de zíper que foi um fracasso? O invento não funcionava bem e as roupas viviam se abrindo. Depois, o sueco Gideon Sundback melhorou a invenção e lançou o zíper como conhecemos hoje.

Texto NOÊMIA LOPES
Design ROGÉRIO MAROJA

EDITORA Abril

# TEM CRAQUE NOVO SE APRESENTANDO.

NA SEMANA QUE VEM
VOCÊ GANHA

## LECO PIPOQUEIRO

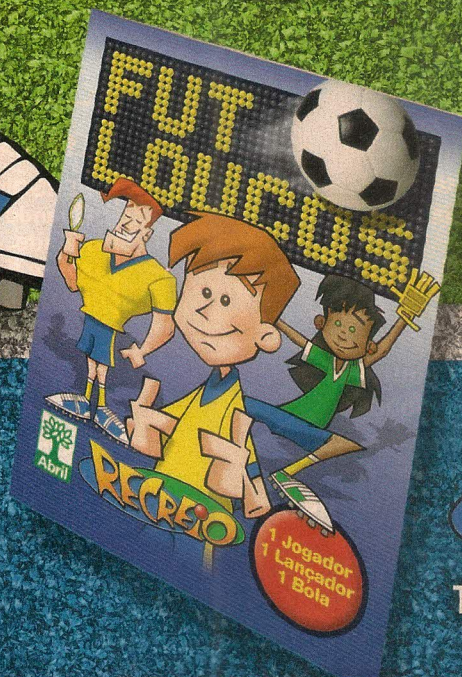
Ele é fã de videogame mas nunca se descuida dos treinos. Jogador dedicado, tem um chute rasteiro e cheio de efeito que costuma surpreender os adversários!

E MAIS...

- Um dos 6 tipos de lançadores para criar jogadas de efeito
- Uma bola

Patrocínio: MINI SCHIN refrigerantes

www.futloucos.com.br

FUT LOUCOS — RECREIO — 1 Jogador 1 Lançador 1 Bola

RECREIO

Toda quinta, nas bancas

Lia Finta dá um olé em campo!

# SHOW DE DRIBLES

Com Lia Finta no time dos FutLoucos, as jogadas vão ficar ainda mais legais. Além de chutes cheios de efeito, a garota é fera em driblar os adversários e preparar o ataque com passes certeiros. Convide os amigos para brincar. Experimentem os vários tipos de lançadores e inventem táticas para armar as melhores oportunidades de gol.

Drible da Lia Finta

### DICAS

1. Juntem os campos e montem as traves. Sorteiem os jogadores e goleiros para formar dois times. Escolham o lado do campo e os lançadores, que podem ser trocados a qualquer momento.

2. Coloquem todos em suas posições de defesa e ataque. Se tiverem duas Lias, deixem uma em cada time. Com uma moeda, tirem no cara-ou-coroa quem começa. Marquem dois tempos de 15 minutos.

Saiba mais sobre a coleção e veja as fichas de todos os FutLoucos no www.RecreioOnline.com.br

### ESTRATÉGIAS

- Combinem o número mínimo de passes até sair o chute a gol. Por exemplo, sete jogadas pelo menos.

- A Lia, que é nova na turma, pode se deslocar em campo para receber e passar a bola e participar de vários lances. Os marcadores do outro time também podem ser posicionados para disputar a jogada com ela. Se a bola bater no adversário, ele passa a ser atacante e Lia Finta vira marcadora na disputa dos dribles.

### LIA FINTA

**PERSONALIDADE**
Quando está alegre, contagia todo mundo. Adora futebol e sabe tudo sobre times famosos do mundo.

**PONTOS FORTES**
Dribla muito bem e faz jogadas imprevisíveis.

**PONTOS FRACOS**
Às vezes, se empolga com a jogada e segura a bola.

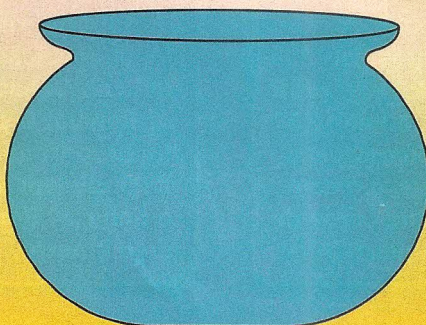
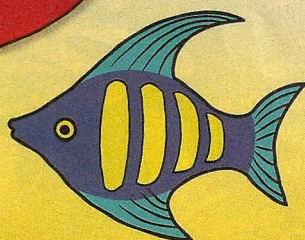
**TIPO DE CHUTE**
Rasteiro, vai em várias direções.

# PARECE, mas não é!

**Seus olhos nunca se enganam? Surpreenda-se com estas figuras.**

**Você sabia que os olhos podem pregar boas peças em nosso cérebro? De vez em quando, eles se confundem e fazem com que a gente veja coisas que não estão lá. São as ilusões de ótica. Confira alguns exemplos.**

## PESCARIA

**Olhe fixamente para o peixe por cerca de 15 a 30 segundos. Depois desvie o olhar para o aquário. Você verá o peixe com outra cor dentro do aquário.**

**O QUE ACONTECE?**
O cérebro grava a imagem por alguns segundos e por isso continuamos vendo o peixe. Ele muda de cor porque o olho tem alguns receptores de cores mais sensíveis ao verde, outros ao azul e ao vermelho. Quando olhamos um tempo para o azul, outros receptores são inibidos. Aí, movemos o olhar, eles voltam a funcionar rapidamente e confundimos as cores.

## ADEUS RETAS

**Olhe para a figura 1 e fixe o olhar no ponto assinalado por cerca de 15 segundos. Depois, deslize o olhar para a figura 2. O que acontece com as linhas paralelas? Repita o procedimento nas figuras seguintes, mudando o olhar da figura 3 para a 4. Será que as linhas vão continuar retas?**

**O QUE ACONTECE?**
O cérebro entra em ação logo depois de receber informações captadas pelos olhos e, por alguns instantes, ele repete os mesmos padrões que visualizamos durante um tempo. É por isso que, depois de olhar as linhas tortas, olhamos para as retas e temos a ilusão de que também estão tortas.

## FIGURAS COMPLETAS

**Observe com atenção cada um dos desenhos. Será que você vê figuras geométricas curiosas escondidas aí no meio?**

**O QUE ACONTECE?**
O cérebro analisa a imagem captada pelos olhos e costuma preencher os espaços vazios com aquilo que parece o mais lógico, com base nas formas que ele já conhece. É por isso que vemos figuras geométricas, embora elas não estejam realmente lá. Esse fenômeno é chamado de preenchimento perceptual.

CONSULTORIA: LUIZ EUGÊNIO MELLO (professor do Laboratório de Neurofisiologia da Unifesp).

FIQUE LIGADO

## DELÍCIAS GELADAS

Imagine um supersorvete, com quase 25 toneladas! Acha que isso só seria possível em sonho? Bem, o maior sundae do mundo era desse tamanho. Ele foi feito por uma fábrica do Canadá em 1988. Já o maior banana-split foi criado nos Estados Unidos em 1988 e tinha 7,32 quilômetros, ou seja, o mesmo que cerca de 73 quarteirões.

## BISCOITOS E MAIS BISCOITOS

Sabe quando o pacote de bolachas acaba e a gente ainda queria mais? Para evitar isso foi criado um pacote com 100.152 bolachas e 3,29 metros de altura. E o melhor é que os biscoitos eram de chocolate! Mas nem adianta procurar no supermercado. O pacotão foi uma edição única feita no Canadá. Já o maior biscoito foi preparado na Nova Zelândia em 1996 e tinha 24,9 metros de diâmetro.

# ABRA O BO

## A MAIOR GOSTOSURA

Uma fábrica de chocolates preparou uma surpresa para uma feira, que aconteceu na Itália, em 2000: o maior chocolate do mundo. Ele tinha 2.280 quilos, que é o peso de mais de 12 mil das barras grandes. Já o maior ovo de Páscoa foi feito na Austrália em 1992 e tinha 4,76 toneladas! Já pensou o trabalhão para esconder um ovo assim?

Será que ele cabe aqui?

## LEITE QUENTINHO

O maior capuccino já preparado tinha 1.500 litros e foi feito por apenas duas pessoas, em 2002, na Itália. Agora imagine só o tamanho da xícara onde essa mistura de café, leite e chocolate foi servida! Ela tinha mais de 2 metros de diâmetro, ou seja, era 40 vezes maior que uma xícara de café. O objetivo da dupla era conseguir dinheiro para uma associação de crianças.

Só falta açúcar!

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Ilustrações ▸ CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

## CAFÉ CAPRICHADO

O maior café da manhã do mundo aconteceu em um estádio de Taiwan em 2001. Foram servidos 5.670 litros de leite e 1.920 quilos de pão! Parece muito, mas, se pensar que 23.291 pessoas participaram da refeição, vai ver que nem foi tanto assim.

## PRATO PREFERIDO

Em 1998, uma empresa dos Estados Unidos pediu 13.386 pizzas para seus 40.160 funcionários espalhados por todo o país. Foi o maior pedido de pizza de todos os tempos. Já o mais distante aconteceu em 2001: um entregador da África do Sul percorreu mais de 11 mil quilômetros para levar a encomenda para o capitão de um time de rúgbi da Austrália. E foi na África do Sul que fizeram a maior pizza do mundo, com 37,4 metros de diâmetro, o mesmo que mais ou menos dez pizzas normais.

Ih, não tenho gorjeta...

# CÃO!

**Descubra os recordes mais gulosos do mundo.**

## SUPER-SANDUBA

É preciso ser muito fominha para encarar o sanduíche mais longo do mundo. Ou melhor, é preciso juntar muita gente, como aconteceu no ano passado na Itália (foram 19 mil pessoas). Afinal, ele tinha 634,5 metros de comprimento, o equivalente a mais de 50 pães franceses enfileirados. O recheio era de salame e mortadela. Já o sanduíche mais gorducho foi feito em 2004, no México, por uma fábrica de pães. Ele tinha 66,36 centímetros de espessura, que é mais ou menos o tamanho de 40 pães de fôrma, um em cima do outro.

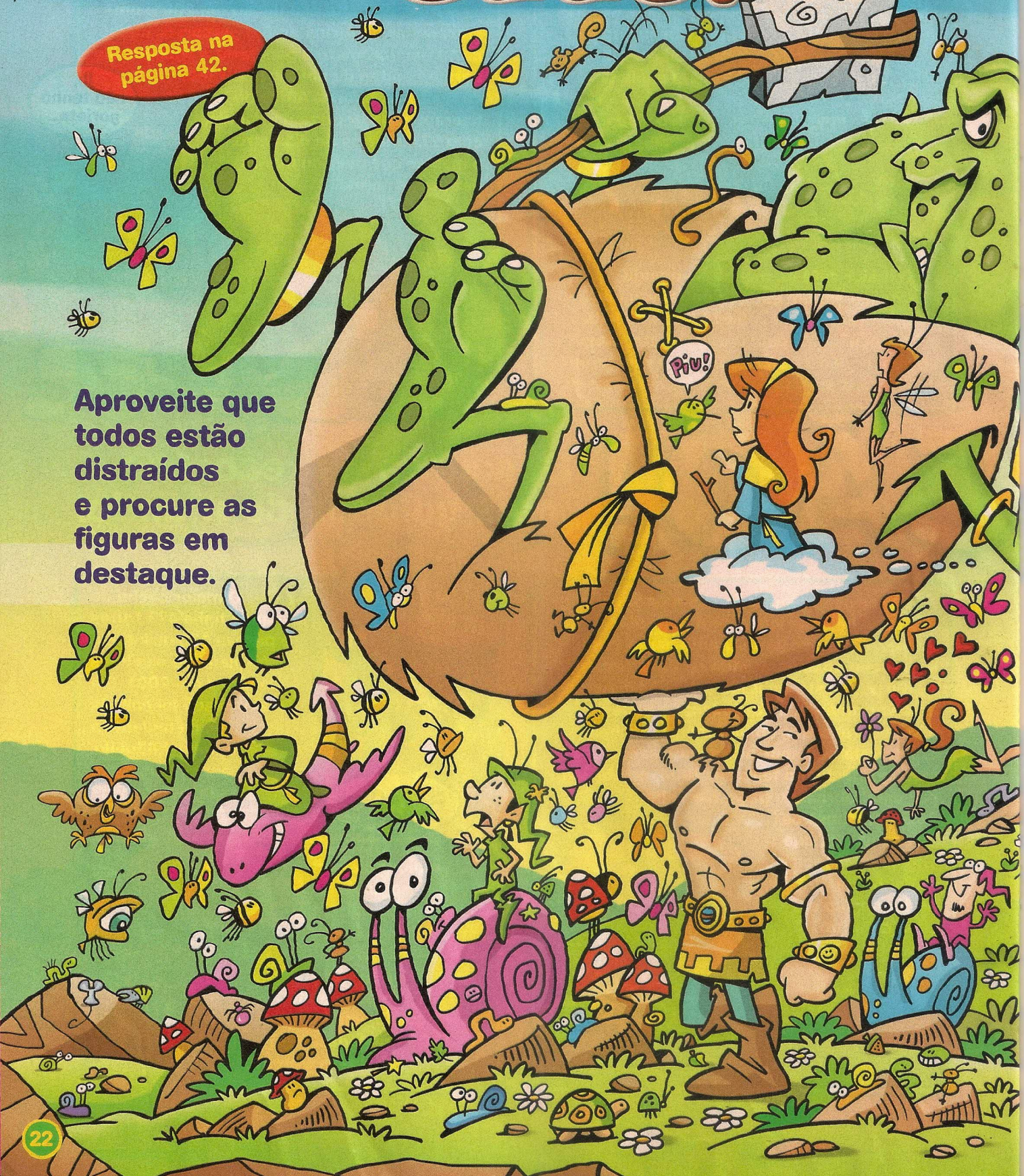
## PARA DAR E VENDER

O maior cacho de bananas tinha 473 frutas e pesava 130 quilos. Ele foi plantado nas Ilhas Canárias em 2001. E a maior maçã foi colhida na Inglaterra e tinha 1,67quilo. Já pensou levar uma dessas na mochila?

Cadê as Ilhas Canárias?

## DOCE GIGANTE

A maior goiabada foi feita no Espírito Santo, no Brasil, em 2000 e pesava 555 quilos. Para acompanhá-la seria perfeito um pedaço do maior queijo, um cheddar de 26,09 toneladas, feito com 245 mil quilos de leite.

PASSATEMPO
Cadê?
Ilustração SANDER
Resposta na página 42.
Aproveite que todos estão distraídos e procure as figuras em destaque.
Piu!
22

# COMO EST

## Confira por que o ritmo do

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

### PEGANDO NO TRANCO

Você se sente meio mole quando acorda de manhã? Isso acontece com todo mundo e não é só preguiça. Os cientistas descobriram que, ao despertar, o organismo fica meio lento, porque ainda não estamos totalmente ligados.

Esse fenômeno é chamado de inércia do sono e ocorre porque uma determinada área do cérebro (o córtex pré-frontal) demora uns minutos para ser ativada.

E é justamente ela que é responsável pela resolução de problemas e por pensamentos mais elaborados. Assim, logo que despertamos, os movimentos ficam meio lentos e pesados e, às vezes, nos sentimos fracos até para trancar a porta do banheiro.

Os reflexos também estão lentos e podemos confundir coisas bem simples. Nessa hora, é comum a gente pegar uma colher para passar a manteiga no pão, por exemplo. Como o metabolismo está lento, as reações demoram mais para se processar. Mas, à medida que a circulação retorna ao seu ritmo normal, os nutrientes e outras substâncias chegam aos músculos e normalizam a atividade do corpo.

Cada pessoa tem seu tempo para despertar completamente. Para muita gente, um banho rápido já ajuda a acordar. Outros só se ligam de verdade depois do café da manhã. Segundo os cientistas, a inércia pode durar dez minutos ou até duas horas!

### A MIL POR HORA!

Quando estamos totalmente acordados, o corpo todo fica em alerta, na maior agitação. Os olhos ficam abertos e atentos a tudo que se passa ao redor. A audição está bem mais esperta e por isso ouvimos melhor os sons, até os segredos cochichados muito baixo. Também estamos com total controle dos músculos, prontos para correr, sentar e brincar.

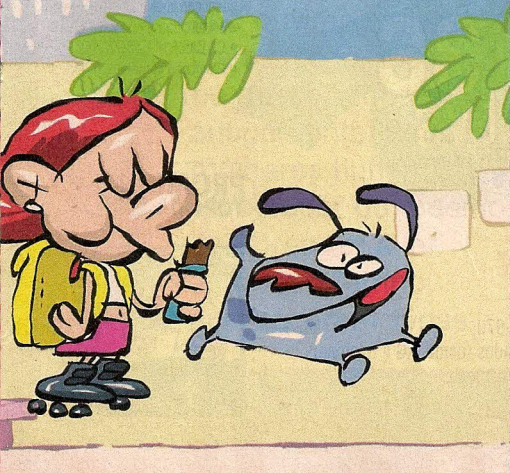
Para agüentar tudo isso, o coração bate entre 60 e 90 vezes por minuto quando estamos acordados. Isso faz com que ele bombeie o oxigênio necessário para as células do corpo funcionarem direito. A memória trabalha

# Á O SEU PIQUE?

## seu corpo varia tanto ao longo do dia.

melhor e alguns hormônios, que são substâncias químicas produzidas pelo organismo, também estão em quantidade máxima e assim é mais fácil encarar tanto uma aula de matemática como um jogo de futebol.

Várias vezes, durante o dia, temos alguns momentos em que o pique cai um pouco e a atenção diminui, principalmente depois de muito esforço físico ou mental. Além disso, essa máquina avisa quando está faltando combustível e aí sentimos fome. Depois de comer ou descansar, voltamos ao ritmo normal.

CONSULTORIA: RUBENS WAJNSZTEJN (neurologista da Fac. de Medicina do ABC e especialista em distúrbios do sono).

### Você sabia que...

- Nem todo mundo tem pique na mesma hora? Alguns ficam mais ativos logo cedo, outros se ligam mais à tarde. Qualquer que seja a sua turma, é bom saber que o melhor período para dormir é à noite, pois, quando está escuro, o corpo produz uma substância chamada melatonina que nos induz ao sono profundo.
- Dormir oito horas é importante para reabastecer as energias, fixar as informações na memória e desenvolver a inteligência? Quando dormimos pouco, nos sentimos cansados, os reflexos não funcionam e não conseguimos prestar atenção nem raciocinar direito.

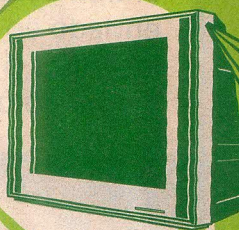
### ZZZZZZZZZ...

Quando pegamos no sono, os músculos relaxam. No início, o ritmo da respiração e do coração diminui. Como estamos relaxados, ele pode bater apenas 30 vezes por minuto.

Os ouvidos quase desligam e só entram em estado de atenção se houver um barulho alto. Os olhos fechados ficam lubrificados e não deixam a luminosidade entrar. Esse sinal é enviado ao cérebro, que identifica o escuro como a hora do descanso.

À medida que o sono vai ficando mais profundo, as ondas cerebrais se aceleram e aí sonhamos. O coração e a respiração ficam um pouco mais rápidos, mas o corpo continua relaxado. Como o consumo de energia é menor, não sentimos fome.

Quando chega a hora de acordar, o corpo todo vai se acelerando e aí precisamos de um belo café da manhã para começar bem o dia.

Participe da Promoção Torcida Abril na Alemanha.
só
falta
você
compre revistas da Abril e participe
36 viagens
18 com acompanhantes
36 tvs
30 tela plana 32"
6 de plasma 42"
Próximos sorteios:
23/03/06
05/05/06
• O regulamento completo e a relação dos produtos desta promoção você encontra no site www.torcidaabril.com.br.
• CA CAIXA nº 6-0577/2005.
• Promoção válida até 05/05/06.
Realização:
EDITORA Abril
Apoio:
MasterCard
Claro
HOT POCKET Sadia
Itaú
Para participar, recorte o selo ao lado,
junte com mais 2 selos e responda:
Qual editora leva você para a Alemanha?
Envie os 3 selos para a Caixa Postal 11856 São Paulo – SP, CEP 05049-970,
aos cuidados da Promoção Torcida Abril na Alemanha, junto com seus dados (nome, RG e telefone).
Você encontra mais selos nos anúncios das revistas participantes da promoção.
Não fique no banco de reservas.
PROMOÇÃO TORCIDA ABRIL NA ALEMANHA
Abril
Almap BBDO

Texto
EDUARDO PERÁCIO
Ilustrações
ROGÉRIO DOKI

**Saiba por que é importante comemorar o Dia da Mulher.**

# 8 DE MARÇO PARABÉNS ÀS MULHERES!

Todo mundo já se acostumou a ver as mulheres arrasarem nos esportes, darem um show de criatividade e inteligência no mundo das artes e da ciência e mostrarem que não estão de brincadeira na política. Mas nem sempre elas puderam participar dessas e outras atividades na sociedade.

Durante séculos, houve muitas proibições. As mulheres não iam à escola, não podiam trabalhar fora nem votar, por exemplo. É por isso que quase não ouvimos falar de cientistas famosas ou descobridoras de antigamente. Poucas mulheres tinham chance de estudar ou mesmo de aprender a ler.

Com o tempo, aconteceram várias transformações no mundo. Uma das maiores mudanças ocorreu no século 19, depois da invenção das máquinas a vapor. Começaram a surgir muitas fábricas e aí o trabalho escravo foi substituído pelo assalariado.

Nessa época, muitas mulheres começaram a trabalhar nas indústrias como operárias. Porém, os salários delas eram menores do que os dos homens, mesmo quando exercian funções iguais. Lutando primeiro contra essa discriminação, elas passaram a buscar igualdade e respeito também em outras áreas, se uniram e conseguiram muitos avanços. Mas não pense que foi moleza!

## VOCÊ SABIA QUE...

- Em 1822, a princesa Leopoldina ficou um mês no governo do Brasil? Ela assinou um documento para separar o Brasil de Portugal, cinco dias antes de dom Pedro proclamar a Independência.
- Só em 1827 as meninas brasileiras puderam estudar em escolas? Antes elas só podiam ter professores em casa.
- A primeira partida de futebol feminino no Brasil foi em 1921, em São Paulo? O time das senhoritas catarinenses enfrentou o das tremembeenses. O esporte foi proibido para mulheres em 1964 e só autorizado de novo em 1981.
- No Brasil, o voto feminino foi autorizado a partir de 1932?

## Dia para lembrar

No dia 8 de março de 1857, em Nova York, Estados Unidos, um grupo de operárias fez uma manifestação numa fábrica de tecidos. Elas pediam a diminuição do tempo de trabalho de 14 para 10 horas por dia e o direito à licença-maternidade. A polícia tentou acabar com o movimento usando violência e começou um grande incêndio.

Nesse dia, 129 operárias morreram. Para homenagear essas heroínas e lembrar das desigualdades que as mulheres ainda enfrentam, foi criado, em 1975, o Dia Internacional da Mulher.

Hoje, a mulher vai ao trabalho, ajuda a sustentar a família, divide as responsabilidades da casa e se candidata a cargos políticos. Mas a discriminação continua.

O trabalho doméstico ainda é desvalorizado e quase sempre é deixado só por conta das mulheres. Além disso, no mundo inteiro, os salários são mais baixos e até os prêmios em alguns esportes são menores para elas. Sem falar que, para competir, muitas mulheres atletas têm de vencer antes o preconceito da família para poder competir.

O Dia Internacional da Mulher é importante para fazer todo mundo pensar em justiça e igualdade.

Que tal falar sobre isso com a família, a turma e os professores? Pergunte aos seus avós como era a vida das mulheres no passado e como as mães e avós deles se comportavam em suas épocas. Pesquise também para saber como vivem as mulheres, os homens e as crianças em diferentes culturas pelo mundo. Ah, e não esqueça de dar um abraço nas mulheres que conhece. Elas merecem!

Conheça as conquistas femininas no Brasil e saiba mais sobre mulheres importantes no site.
www.RecreiOnline.com.br

## PODER FEMININO

**VEJA ALGUMAS CONQUISTAS IMPORTANTES DAS MULHERES:**

- **1893** Na Nova Zelândia, pela primeira vez no mundo, as mulheres participam de uma votação.
- **1923** No Japão, mulheres ganham o direito de participar das academias de artes marciais.
- **1928** O Comitê Olímpico permite a participação de mulheres nos Jogos.
- **1945** Um documento da ONU reconhece os mesmos direitos entre homens e mulheres.
- **1948** A atleta holandesa Fanny Blankers-Keon, de 30 anos, mãe de duas crianças, é a heroína das Olimpíadas ao conquistar quatro medalhas de ouro no atletismo.
- **1951** A Organização Internacional do Trabalho aprova salários iguais para homens e mulheres na mesma função.
- **1974** Na Argentina, é eleita a primeira mulher presidente: Izabel Perón.
- **1983** Nos Estados Unidos, Sally Ride, a primeira mulher astronauta, voa em uma nave espacial.
- **2001** A alemã Jutta Kleinschmidt vence o rali mais perigoso do mundo, o Paris–Dakar, na categoria carros.

GAMES

# DESAFIO NA QUADRA

## Faça aulas de tênis no GBA.

Você vai aprender jogadas incríveis com a turma do Reino Cogumelo em **Mario Tennis: Power Tour**. Cada tenista tem seu estilo e lances especiais para mandar a bola com efeitos de explosão, de curva ou de velocidade. Basta carregar a energia e atacar com força.

O maior desafio está na Royal Tennis Academy, onde você vai aprendendo os segredos do tênis. Seu objetivo é tornar-se o melhor da academia e representar a escola no torneio da Ilha. Para isso, é preciso acordar cedo e treinar duro. Sua estréia é na categoria Junior e só depois de conquistar uma medalha você poderá enfrentar a turma Sênior.

Aos poucos, você marca pontos de experiência e melhora seu preparo físico e técnico, até ganhar superpoderes. É preciso se exercitar em uma academia de ginástica e participar de desafios de habilidade com a raquete.

Para ser campeão, você tem de encarar horas de treinamento, que na verdade são horas de pura diversão.

### DICAS

- **A e B:** rebatidas.
- **A, A:** efeito por cima da bola.
- **B, B:** efeito por baixo da bola.
- **A+B:** efeito no meio da bola.
- **A, B:** bola por cobertura.
- **B, A:** bola curta/ largada.
- **L+A:** defesa com salto.
- **L+B:** defesa sem salto.
- **R+A:** especial de ataque.
- **R+B:** especial de defesa.

Texto RONNY MARINOTO

Pressione Start e entre na primeira opção do menu para escolher um poder especial.

Você pode usar a raquetada especial para atacar (R+A) ou para defender (R+B) bolas impossíveis.

Passe um tempo no Centro de Treinamento para melhorar suas habilidades.

Uma boa estratégia é insistir mandando a bola várias vezes para o mesmo canto da quadra.

O jogo só estará completo após a vitória nos torneios de Simples (Single) e Dupla (Double).

# Leve esse poder com você.

# POCAHONTAS COISAS DA NATUREZA

©DISNEY

OLHA ALI! TADINHO!
ELE NÃO VAI CONSEGUIR SE SOLTAR SOZINHO!
CAIM!
CALMINHA! EU VOU AJUDAR VOCÊ!

EI! NÃO PRECISAM TER MEDO!

A RAPOSA NÃO VAI ME MACHUCAR SE ENTENDER QUE EU SÓ QUERO AJUDAR!

CALMA, GAROTO! VOU SOLTAR VOCÊ JÁ, JÁ!
GRRR...

VIU? TÁ DANDO TUDO CERTO!
GRRR...

GRRR...
AI!

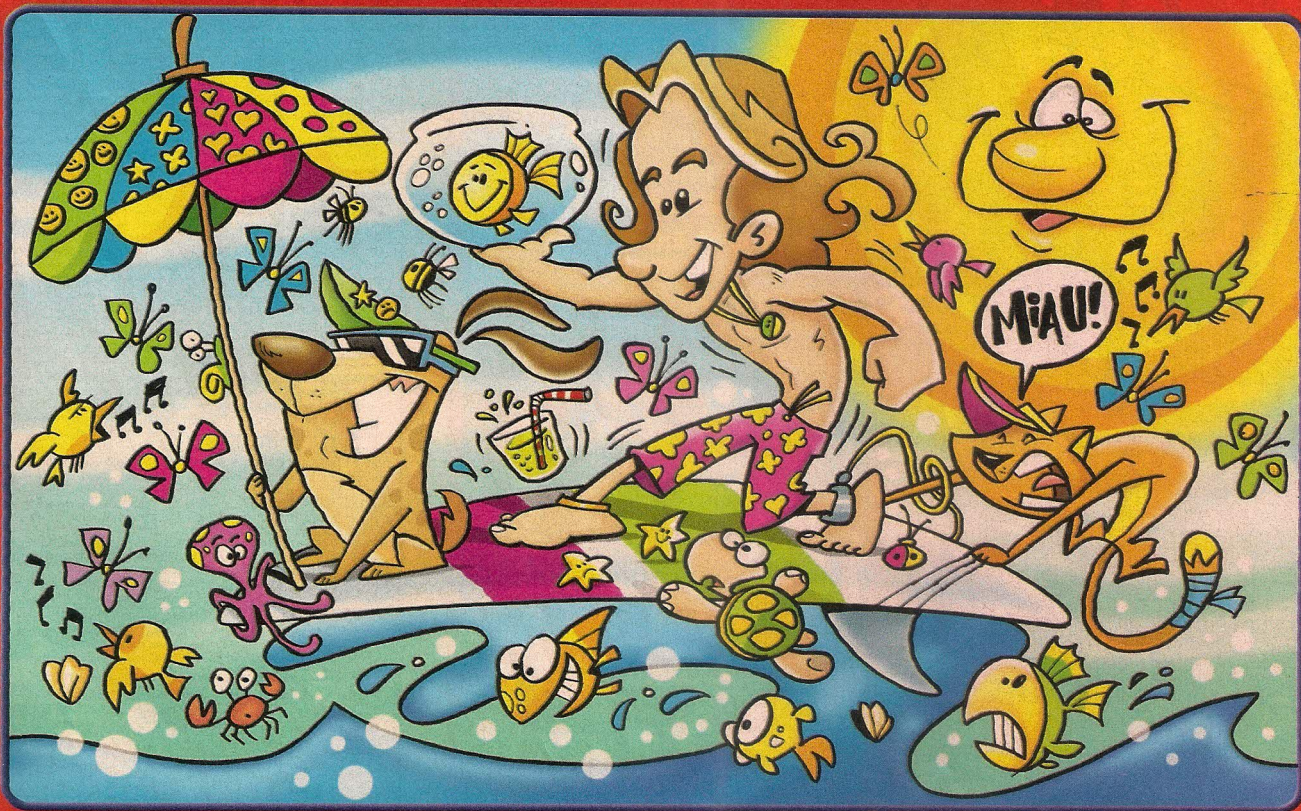
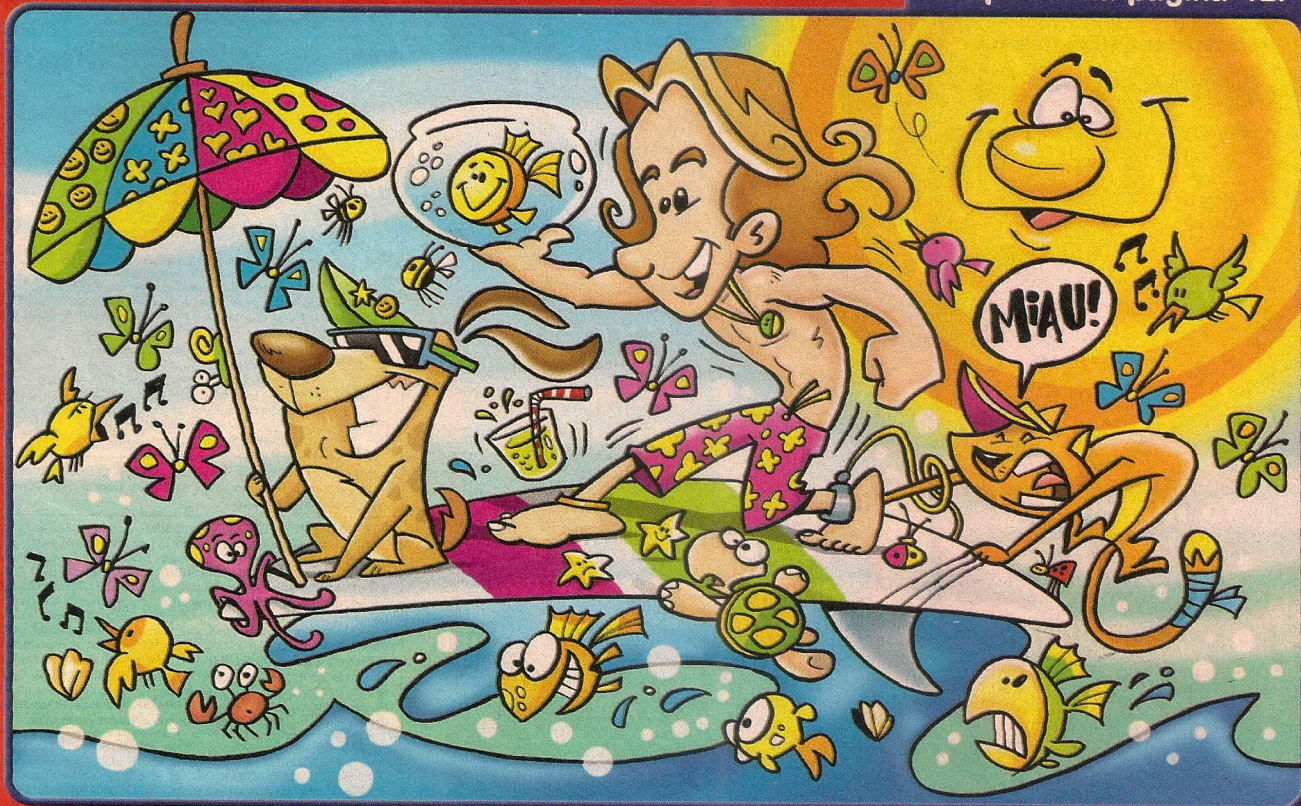
NÃO FAÇA ISSO! EU SOU SUA AMIGA!
GRRR...

CAIM!
RÁ-TÁ-TÁ-TÁ!
TCHAC!
TÁ TUDO BEM, MIKO! FOI SÓ UM ARRANHÃO!
CAIM! CAIM! CAIM!
MAS... NÃO CONSIGO ENTENDER O QUE ACONTECEU PRA ELA AGIR DAQUELE JEITO!

DEPOIS, POCAHONTAS FALA COM UM DOS PROTETORES DA FLORESTA...
A RAPOSA NÃO FEZ NADA ERRADO! ELA ESTAVA ASSUSTADA E É DA NATUREZA DELA AGIR COMO UMA RAPOSA...
...ASSIM COMO É DA SUA NATUREZA AJUDAR QUEM ESTIVER PRECISANDO!
E É DA NATUREZA DE VOCÊS, DOIS BRAVOS AMIGOS, ME AJUDAR!
ISSO MESMO!
TCHUNC!
EI! PAREM COM ISSO!
AH, AH! ISSO TAMBÉM FAZ PARTE DA NATUREZA DELES!
E EU ADORARIA QUE ELES PROCURASSEM O LUGAR DELES NA NATUREZA, LONGE DAQUI!
FIM

# JOGO DOS SETE ERROS

Ilustração ▸ ALEXANDER

Resposta na página 42.

**Participe mandando a sua piada para:**
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo – SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br


## Entre em contato com a gente:


**Atendimento ao leitor**
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
**E-mail**
recreio.abril@atleitor.com.br


### Na internet


**Site**
www.recreionline.com.br
**E-mail**
recreionline@abril.com.br


# Piadinhas

**Quem não se importa de encontrar seu trabalho em ruínas?**
O arqueólogo.
Leonardo Manchesi
Por e-mail

**O que o caderno disse para o adesivo?**
–Vê se desgruda de mim!
Catarina Rezende Marangon
Tocantinópolis – TO

**Qual é o nó que ninguém consegue desamarrar?**
O nó na garganta.
Liliane Abbud
Guaporé – SP

**Qual é o cúmulo do astronauta desastrado?**
Bater a nave e dizer que faltou espaço.
Marina B. Novaes, 10 anos
Natal – RN

**Qual é o esporte que já é avô?**
O VÔlei.
Gabriel Waltrick
São Paulo – SP

**O que o canteiro disse para a rosa?**
Estou "gramado" em você.
Roberto M. Eituny, 10 anos
Novo Horizonte – BA

**O que o professor e o músico têm em comum?**
Os dois trabalham com notas.
Luiz Felipe Maia Silvalli, 9 anos
Blumenau – SC

**Como uma cobra salva quem não sabe nadar?**
Dando o bote.
Rafael Vieira Manata
Ouro Preto – MG

**Onde o limão foi descoberto?**
Em cima da árvore.
Marta Tessarolo Sarmento
Santos – SP


**Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO**
59TZ
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121
Demais localidades
0800-701-2828



**Fundador:** VICTOR CIVITA
(1907-1990)

**Editor:** Roberto Civita
**Conselho Editorial:** Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
**Presidente Executivo:** Maurizio Mauro
**Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais:** Sidnei Basile
**Vice-Presidente Comercial:** Deborah Wright

**Diretor-Geral:** Jairo Mendes Leal
**Diretor Superintendente:** Luiz Felipe D'Avilla
**Diretor de Núcleo:** René Agostinho

**Diretora de Redação:** Gisleine Carvalho
**Diretora de Arte:** Maria do Carmo Tyla
**Editora Especial:** Mônica Pina
**Editores:** Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
**Repórteres:** Julia Moióli e Noêmia Lopes
**Designers:** Andrea Naliato, Fabio Bertolozzi e Rogério Maroja
**Atendimento ao Leitor:** Karin Bernardo
**Coordenadora Administrativa:** Cristiane Pereira
**Consultoras Pedagógicas:** Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
**Colaboraram nesta edição:** Anderson Faria e Elisabete Nagahama (arte) e Ronny Marinoto (texto)

**NÚCLEO DE INTERNET JOVEM**
**Redatora-Chefe:** Goretti Tenório
**Editor Assistente do Site RECREIO:** Eduardo Perácio
**Editora Assistente:** Fabiana Miolo
**Webmasters:** André Luiz Pereira e Denis V. Russo
***Estagiária:*** *Fabiane Zambon*

**www.recreionline.com.br**

**Apoio Editorial:** Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

**PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores:** Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Lino **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Larissa Ceravolo, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Robles Reis **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultora:** Marina Bonagura **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

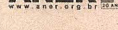
**Em São Paulo: Redação e Correspondência:** Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br **Classificados** tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0378, e-mail: gnottos@gnottosmidia.com.br **Belém** SRS Propaganda e Representações Ltda., tel. (91) 3272-8195, e-mail: tania.alves@veloxmail.com.br **Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 3329-3820, fax (47) 3329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels. (61) 3426-7342/3225-2946/3223-7778/0736, fax (61) 3321-1943, fax (61) 3321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Campo Grande** Josimar Promoções Artísticas Ltda. tel. (67) 3382-2139 e-mail: jairo_ galvao@hotmail.com **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., tels. (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/ 8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Interação Publicidade Ltda. tel. (48) 3232-1617, fax (48) 3232-1782, e-mail: fgorgonio@interacaoabril.com.br **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 3215-5158, fax (62) 3215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia ProjetosEditoriais Mkt.e Repres. Ltda., telefax (47)3433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 3656-7588, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br ; Multimeios Representações Comerciais, tel. (51) 3328-1271, e-mail: multimeios repco@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel. (71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax: (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

**PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja:** Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Ana Maria, Claudia, Nova, Faça e Venda, Viva! Mais **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Aventuras na História, Bravo, Guia do Estudante **Núcleo Homem:** Playboy, Vip **Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo!, Minha Novela, Tititi **Núcleo Motor Esportes:** Placar, Quatro Rodas **Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

**RECREIO** (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 313, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

**Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112**
**Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com**
**Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121**
**Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br**

**IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.**
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

FIPP

**Presidente do Conselho de Administração:** Roberto Civita
**Presidente Executivo:** Maurizio Mauro
**Vice-Presidentes:** Deborah Wright, Eliane Lustosa, Marcio Ogliara, Valter Pasquini
**www.abril.com.br**

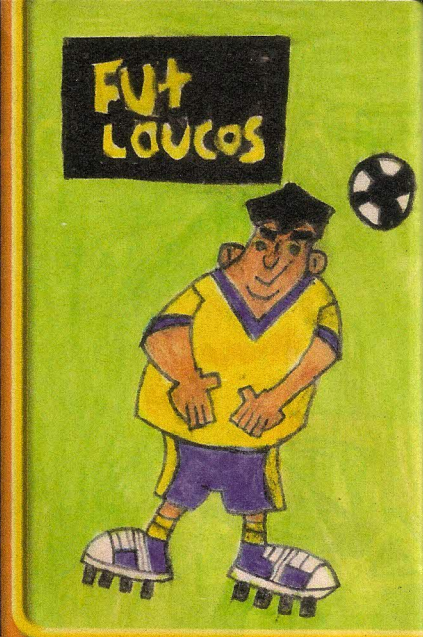
PASSATEMPO
Fique de olho
Ilustração ▸ ALEXANDER
Quais os bichos desta cena
que não moram na floresta?
01
Resposta na página 42.
39

# CORREIO @

**ESCREVA PARA A GENTE:**

**Revista RECREIO**
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

**E-mail:**
recreio.abril@atleitor.com.br

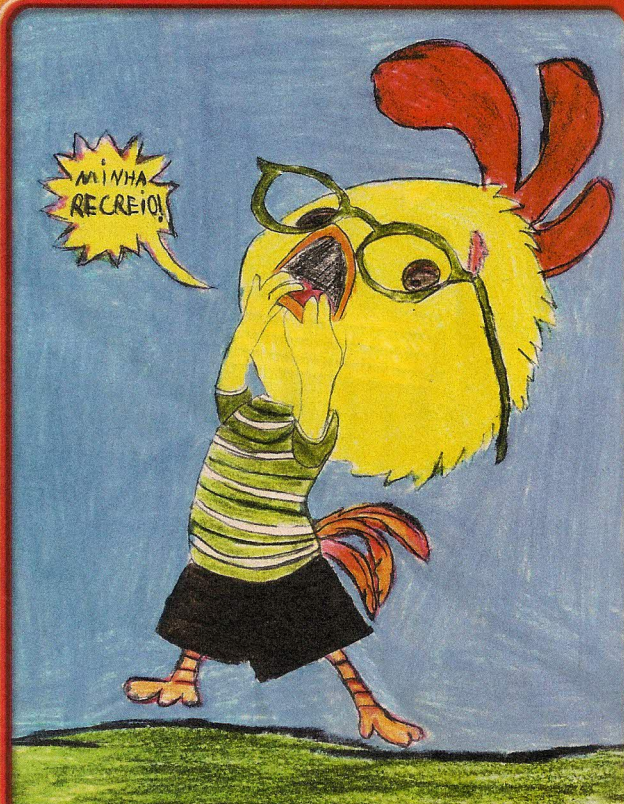
O Cauê T. Prado, de 10 anos, acha a RECREIO a melhor revista do mundo!
JACAREÍ – SP

Olá! Eu sempre adorei as reportagens da RECREIO e agora tenho uma sugestão para vocês: uma matéria sobre o ornitorrinco, que é um bicho diferente e bem legal!
**THAINÁ FULY GARCIA**
RIO DE JANEIRO – RJ

Vocês estão de parabéns, pois a RECREIO é nota 10!
**ANA LUÍSA DE MELO**
RIO DE JANEIRO – RJ

Gostaria que vocês dessem dicas de sites sobre animês.
**MATHEUS FERRAZ ROCHA**
VITÓRIA DA CONQUISTA – BA

A Laís L. Barreto tem 10 anos e adora as novidades da RECREIO.
CAMPO GRANDE – MS

Turma, gostaria de ler um texto sobre a invenção da lâmpada.
**JOHAB SÁ DE OLIVEIRA**
SENADOR POMPEU – CE

Este herói foi feito pelo Eduardo Brito Elias Junior.
CARAPICUÍBA – SP

Oi, pessoal! Queria que vocês publicassem mais textos sobre carros.
**Laio Cuestas V. Batista**
MAIRIPORÃ – SP

Olá, turma! Gostaria de ler uma matéria sobre reciclagem.
**Flávio Henrique**
BELO HORIZONTE – MG

Quero sugerir mais uma matéria sobre seres encantados.
**Lucas Carvalho, 9 anos**

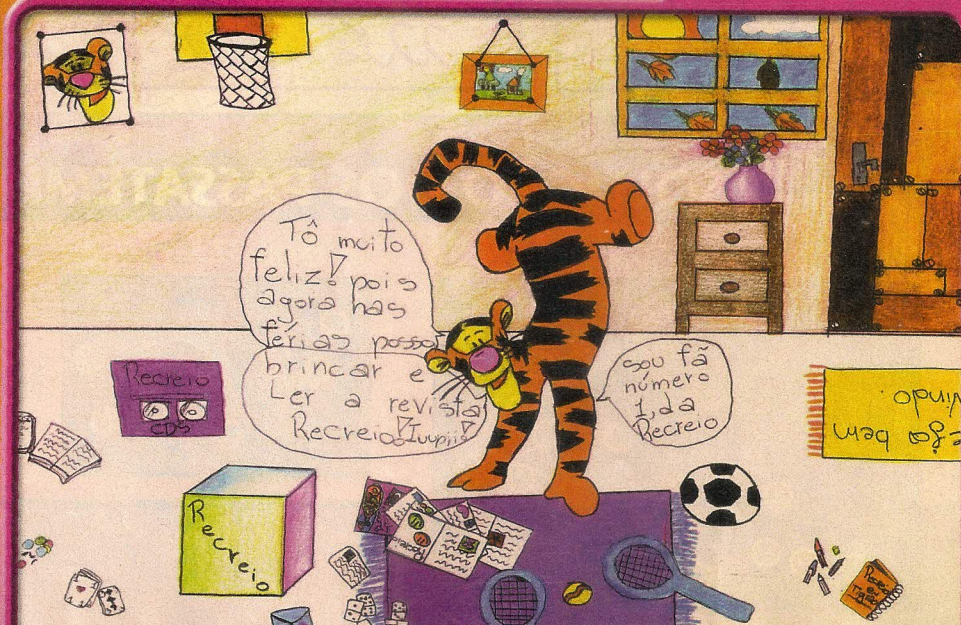
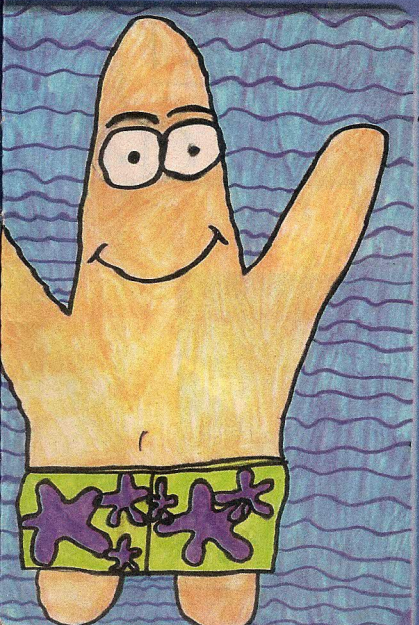
**O Vinícius Henrique Silveira está no time dos FutLoucos.**
BELO HORIZONTE – MG

**O Gabriel Rabelo, de 9 anos, e suas irmãs Izabela e Eduarda curtem a RECREIO.**
SETE LAGOAS – MG

**Este é o desenho da Júlia Stoever, que adora a RECREIO!**
SÃO PAULO – SP

E aí, galera?! Gosto demais da RECREIO, especialmente do passatempo *Cadê?*. Os testes também são superlegais e eu adoro quando fazem reportagens sobre o Harry Potter.
**VICTORIA CARNEIRO**
UBERLÂNDIA – MG

A RECREIO me ajuda nos trabalhos e até nas provas. É a melhor revista infanto-juvenil do Brasil, na minha opinião e na opinião de meu colega Luís Felipe.
**TOMÁS REIS B. PENHA**
ELÓI MENDES – MG

**A Helena Virgínia de Almeida gosta da turma do Bob Esponja.**
RIO DE JANEIRO – RJ

**A Thalita Fukuda tem 12 anos e gosta dos passatempos e das curiosidades.**
SUZANO – SP

# TIRINHAS!

## Anabel

OLÁ!
OLÁ! NÓS SOMOS OS FANTÁSTICOS IRMÃOS OVOS EQUILIBRISTAS!

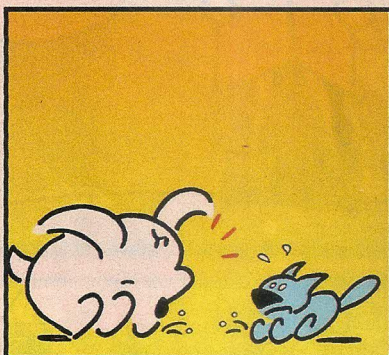
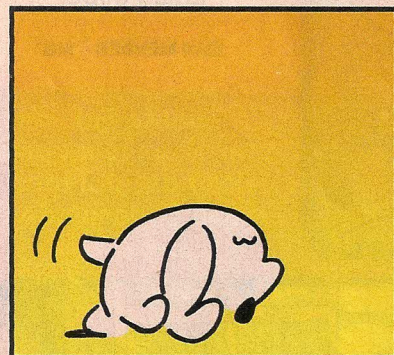
© 2006 Lancast

por Lancast

## Animatiras

© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

## Gordura

© Verde

por Verde

## SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

**Páginas 22 e 23**

**Página 37**

**Página 39**

AD
AG

EDITORA Abril

A Terra
está em perigo.
Para salvá-la é preciso
despertar poderes
adormecidos.

Você encara
o desafio?

MISSÃO
TOTEM

Em breve, na

TATERKA ©
Vivendo um Sonho de Craque
Só o McDonald's põe você em campo com os craques do Brasil na Copa. Participe.
Sabia que você, que tem entre 6 e 10 anos, pode ir para a Copa da Alemanha e viver o sonho de entrar em campo com os craques do Brasil? Preencha a ficha de inscrição, faça um desenho bem criativo com o tema "meu sonho de Copa" e deposite nas urnas em um dos McDonald's participantes. Os 3 melhores desenhos serão selecionados e os seus autores viajarão para a Alemanha com um acompanhante e entrarão em campo com os craques brasileiros no primeiro jogo do Brasil na Copa. Participe! Venha viver o seu sonho de craque!
FIFA WORLD CUP GERMANY 2006
PATROCINADOR OFICIAL
E neste mês não perca
mclanche feliz APRESENTA
Grandes Astros Disney Pixar
© Disney/Pixar. Promoção válida nos restaurantes McDonald's participantes enquanto durarem os estoques (Sulley, Boo, Bruce, Nemo, Mike: 450.000 unidades de cada. Sr. Incrível, Dory, Buzz, Flik: 200.000 unidades de cada. Mulher-Elástica, Flecha e Woody: 150.000 unidades de cada). Fotos meramente ilustrativas. Mais informações: www.mcdonalds.com.br
Válido somente nos restaurantes McDonald's participantes. Consulte o regulamento completo no site: www.mcdonalds.com.br
amo muito tudo isso®